

Gwen Ruelle & Sam Bryant

# FIRE TOWER™

## FIGHT FIRE WITH FIRE



2 - 4



14+



15 - 30

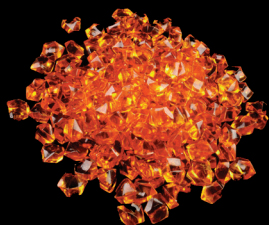
Mentre gestisci una Torre Antincendio, noti del fumo all'orizzonte e usi la radio per segnalare una fiamma che cresce da qualche parte nella foresta. Devi proteggere la tua Torre con tutte le risorse a tua disposizione, mandare i vigili del fuoco a combattere l'inferno, ordinare di spargere acqua e pianificare la costruzione di Tagliafuoco. I vigili del fuoco in competizione complicheranno il tuo lavoro, usando i venti inesorabili a loro vantaggio nel tentativo di salvaguardare le loro Torri e per distruggere la tua. Sfrutta la potenza del fuoco e prova a respingerlo con esplosioni, fiammate e incendi. Attenzione alla distruttiva Tempesta di Fuoco, che aumenterà drasticamente le fiamme. Sarai in grado di usare efficacemente le tue forze per sconfiggere i tuoi avversari?

Fire Tower è un gioco estremamente competitivo in cui i giocatori devono combattere il fuoco con il fuoco. La maggior parte dei giochi antincendio ha un aspetto cooperativo con i giocatori che lavorano insieme per respingere le fiamme, ma in Fire Tower i tuoi obiettivi sono di proteggere la tua Torre e diffondere il fuoco verso i tuoi avversari. Il gioco è per 2-4 giocatori, età 13+ e richiede 15-30 minuti. Ogni turno, il fuoco si diffonde nella direzione del vento, e quelli che si trovano sul suo percorso vorranno cambiarlo rapidamente o rischiano di essere inghiottiti dalle fiamme. Le Carte Azione consentono ai giocatori di modificare la direzione del vento e aggiungere al tabellone vari modelli di fuoco, acqua e Tagliafuoco. I giocatori devono utilizzare efficacemente le risorse nelle loro mani e usare una pianificazione spaziale corretta per distribuirle.

**AVVERTENZA: PERICOLO DI SOFFOCAMENTO** - Pezzi di piccole dimensioni. Non adatto a bambini al di sotto dei 3 anni.

**AVVERTENZA:** Non imitare nella vita reale. Il fuoco è pericoloso. Non giocare con il fuoco.

# IN THE BOX



**135 Gemme Fuoco**  
(arancioni)



**Indicatore del vento (due lati)**  
Scegliere il lato preferito e allinearli con le direzioni del vento sul tabellone.



## 52 Carte Azione

16 Carte Vento, 14 Carte Fuoco,  
12 Carte Acqua, 10 Carte Tagliafuoco



## Segnalini Fiamma e Freccia del Vento

Scegliarne uno per indicare la direzione del vento

## Dado Vento



**24 Segnalini Tagliafuoco**  
(viola)



## 3 Carte Evento

Tempesta di Fuoco,  
Aiuto Reciproco,  
Ombra del Bosco

## Campione del Bosco

Otteni questa carta quando vinci una partita.



## 3 Carte Torre in Fiamme

Da posizionare sulle torri eliminate



## 4 Carte Secchio ("Bucket")

Metterne 1 a faccia in su di fronte ad ogni giocatore.

## Sei qui!

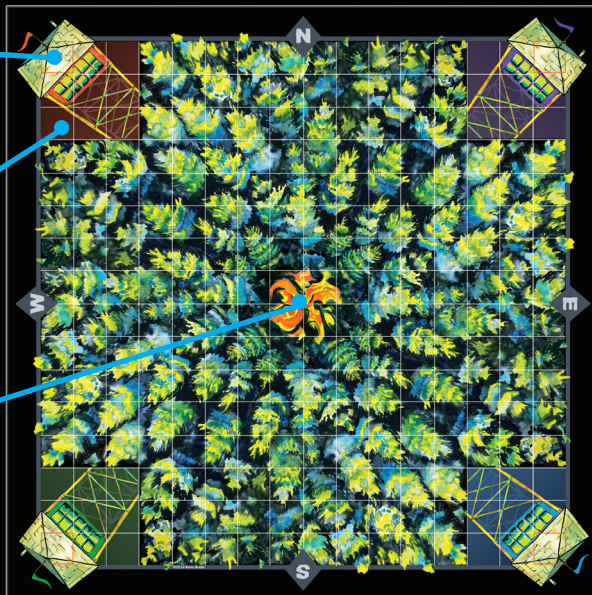
Proteggi questo spazio. Una volta che il tuo avversario ha piazzato una gemma del fuoco su questo spazio, (angolo posteriore, bordo arancione) sei eliminato dal gioco.

## Spazio Torre Antincendio

Questa griglia di nove quadrati colorati costituisce l'area della tua Torre Antincendio. Qui non si possono costruire Tagliafuoco, e solo i Secchi possono estinguere il fuoco all'interno di quest'area.

## Fiamma Eterna

Dove il fuoco ha origine e si espande. Non può essere estinto e non si possono costruire Tagliafuoco su di essa.



## SETUP

1. Metti il tabellone a portata di mano di tutti i giocatori.
2. Scegli la tua Torre Antincendio in base alla posizione in cui ti trovi. In una partita a due giocatori, scegli la Torre diagonalmente opposta al tuo avversario.
3. Separa le gemme di fuoco (arancioni) e i segnalini Tagliafuoco (viola) in 2 pile vicino al tabellone. Il gioco non prevede un limite nell'utilizzo di questi componenti. Se li finisci, sostituiscili con altro di tua scelta.
4. Posiziona l'indicatore del vento vicino al tabellone e allinea le direzioni su di esso (N, E, S, W) con quelle sul tabellone.
5. Rimuovi le 4 Carte Secchio dal mazzo e posizionane una scoperta davanti a ciascun giocatore. Rimuovi le Carte Secchio rimanenti dal gioco.
6. Rimuovi dal mazzo le tre carte evento con la stella (Tempesta di Fuoco - "Firestorm", Aiuto Reciproco - "Mutual Aid" e Ombra del Bosco - "Shadow of the Wood") e la carta Campione del Bosco - "Champion of the Wood". Per includere Aiuto Reciproco - "Mutual Aid" e Ombra del Bosco - "Shadow of the Wood", vedere pagina 7. Per includere Campione del Bosco - "Champion of the Wood", vedere pagina 8.
7. Mescola le Carte Azione e distribuisce 5 Carte a ciascun giocatore, a faccia in giù. I giocatori possono guardare le proprie Carte, ma non mostrarle ad altri giocatori. Posiziona il resto del mazzo di azioni a faccia in giù accanto al tabellone per formare il mazzo. Se raggiungi la fine del mazzo durante il gioco, mischia la pila degli scarti per creare il nuovo mazzo.
8. Tira il dado per determinare la direzione del vento e il giocatore iniziale. Posiziona il dado nella direzione corrispondente. Il vento soffia ora in questa direzione. Nota: per il resto del gioco, la direzione del vento viene cambiata giocando a Carte Azione. Non tirare il dado all'inizio di ogni turno. Il giocatore con la Torre più vicina alla direzione del vento di partenza inizia per primo. Se il vento soffia vicino a 2 giocatori, il giocatore con la direzione del vento alla sua sinistra inizia per primo. Ad esempio, in una partita a 4 giocatori, se la direzione del vento di partenza è Ovest, inizia il giocatore con la Torre verde. La partita si sposta in senso orario, quindi il giocatore seduto a sinistra del giocatore iniziale eseguirà il turno successivo.

## OBIETTIVO

L'ultima Torre che rimane in piedi vince la partita! Brucia la Torre Antincendio del tuo avversario piazzando una Gemma Fuoco sul quadrato dell'angolo posteriore (bordato di arancione) sul tetto della Torre. Ogni Torre dei tuoi avversari deve essere bruciata per vincere la partita. Per 4 giocatori in cerca di un'alternativa a un gioco di eliminazione del giocatore, vedi **VARIANTE TEAM** a pag. 8.

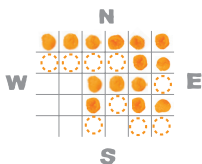
## GIOCO

**Ogni turno è diviso in 2 parti che devono essere completati in ordine.**

### **Parte 1: Il Vento diffonde le Fiamme**

Scegli uno spazio vuoto il cui bordo sia adiacente, nella direzione in cui il vento sta soffiando, ad una Gemma Fuoco o alla Fiamma Eterna e posiziona una Gemma Fuoco su di esso. Due spazi sono adiacenti se si toccano su uno dei 4 lati, mai in diagonale.

Vedi l'esempio:



### Estendere il fuoco nella direzione del vento

Nell'esempio a sinistra, le Gemme Fuoco sul tabellone sono contrassegnate in arancione. Se la direzione del vento corrente è SUD, scegli UNO degli spazi contrassegnati da un cerchio tratteggiato per posizionare una Gemma Fuoco (estendendo il fuoco di uno spazio a sud). Devi estendere il fuoco su uno spazio all'inizio di ogni turno. Nota: Se un giocatore sceglie di cambiare la direzione del Vento durante il suo turno, la nuova direzione del Vento avrà effetto solo dal prossimo turno.

## Part 2: Esegui un'Azione dalla Torre (scegliere una sola delle seguenti)

Gioca una Carta dalla tua mano ed esegui l'azione indicata su di essa (vedi CARTE a pag. 4 per una spiegazione dettagliata). Una volta che l'Azione è finita, metti la Carta nella pila degli scarti e pesca una nuova Carta dal mazzo.

### OPPURE

Scarta e pesca fino a 5 Carte dalla tua mano. Dovresti sempre avere cinque Carte in mano una volta che hai finito il tuo turno. Nota: I secchi non fanno parte della tua mano.

**Azione Addizionale Facoltativa:** In qualsiasi momento durante il tuo turno puoi giocare il tuo Secchio in aggiunta al resto del tuo turno (vedi "Bucket" sotto CARTE a pag. 6).

## BRUCIARE UNA TORRE

Se metti una Gemma Fuoco nel quadrato arancione sul tetto della Torre di un giocatore, congratulazioni! Hai eliminato quel giocatore dal gioco. Come ricompensa, prendi tutte le Carte Azione di quel giocatore e combinalle con le tue. Se questa è la prima eliminazione del gioco, seleziona 6 Carte e scarta il resto. Tutti gli altri giocatori pescano una Carta Azione e tutti giocheranno con 6 Carte nella loro mano.

Se questa è la seconda eliminazione del gioco, mantieni 7 Carte. Tutti gli altri giocatori pescano una Carta Azione aggiuntiva e tutti giocheranno con 7 Carte in mano. Il vento non può soffiare in una direzione che non influisca su torri di fuoco attive. Ad esempio, se la Torre rossa e quella verde sono entrambe eliminate dal gioco, Ovest (W) non è più un'opzione per la direzione del vento. Se viene giocata una Carta Ovest o il dado rivela un vento W (incluso durante le Tempeste di Fuoco), ritira il dado per una nuova direzione del vento. Puoi usare la terza opzione su una Carta Ovest (vedi sotto) per piazzare una Gemma Fuoco ad ovest.

## FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando rimane una sola Torre in gioco.

## CARTE

Ci sono 5 tipi differenti di Carte:

**Carte Vento** (grigie)

Possono essere utilizzate in uno dei 3 seguenti modi:

1. Cambia il Vento nella direzione indicata sulla Carta (metti il dado nella direzione indicata sul tabellone).
2. Tirare il dado per una nuova direzione del vento (non necessariamente la direzione indicata



Wind



Fire



Firebreak



Water

sulla Carta). Tira ancora se la direzione è la stessa della precedente direzione del vento.

3. Scegli uno spazio vuoto il cui bordo sia adiacente, nella direzione del vento indicata dalla Carta, ad una Gemma Fuoco o alla Fiamma Eterna e posiziona una Gemma Fuoco su di esso.

### **Carte Fuoco** (arancioni)

Usate per diffondere il fuoco. Metti le Gemme Fuoco sul tabellone nel modello indicato sulla Carta (puoi posizionare un modello parziale se non c'è spazio appropriato). Almeno una Gemma Fuoco nel modello deve essere adiacente al bordo (toccando uno dei quattro lati, ma mai in diagonale) del fuoco precedentemente esistente. Le Carte fuoco non sono essere correlate al vento e possono andare in qualsiasi direzione.

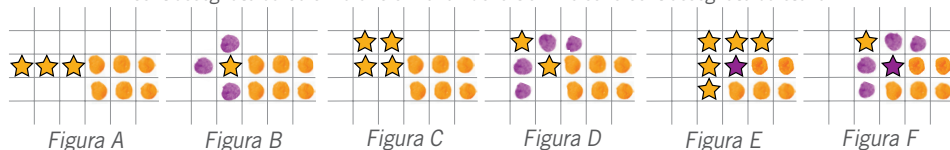
### **Carte Tagliafuoco** (viola)

Consentono di creare Tagliafuoco su qualsiasi spazio vuoto sul tabellone, tranne che nella tua area della Torre Antincendio o sulla Fiamma Eterna.

Posiziona i Segnalini Tagliafuoco sul tabellone nel modello indicato sulla Carta. I Tagliafuoco non possono essere adiacenti a nessun altro tagliafuoco (si possono toccare in diagonale). L'unico modo per avere due Segnalini Tagliafuoco adiacenti è usare la "Dozer Line" (Sbarramento Bulldozer) o un'esplosione.

I Tagliafuoco impediscono al fuoco di attraversare o saltare sopra gli spazi che essi occupano. Fanno eccezione "Explosion" e "Burning Snag" (vedi esempi sotto). I Tagliafuoco possono essere rimossi solo usando un De/Reforest.

*Le Figure A - F mostrano 6 diversi scenari di gioco. Le Gemme Fuoco preesistenti sono contrassegnate da cerchi arancioni e le nuove Gemme sono contrassegnate da stelle.*



#### **Flare Up ("Divampare")** ●●●

In Figure A, the Flare Up (shown with three stars) is placed on the board. At least one fire gem has to be placed orthogonally adjacent to a previously existing fire gem (orange dots). In Figure B, the same Flare Up is blocked by the firebreak tokens (purple), since it cannot pass through or jump over the breaks.

#### **Burning Snag ("Ostacolo di fuoco")** ●●

Il Burning Snag è un albero cadente che può essere usato per saltare sopra i tagliafuoco. Nella Figura C, il Burning Snag è posto sul tabellone senza ostacoli (mostrato con quattro stelle). Nella Figura D, 2 Gemme Fuoco nel Burning Snag sono bloccate dai Segnalini Tagliafuoco (viola), ma possono ancora essere giocate altre 2 Gemme. Almeno una Gemma deve essere posizionata su uno spazio con bordo adiacente al fuoco preesistente (cerchi arancioni).

#### **Explosion ("Esplosione")** ●●●

The Explosion is an unusual card because it requires turning a previously existing fire gem into a firebreak token and surrounding that token with new fire gems (where possible). Figure E illustrates an Explosion (new fire gems are marked with orange stars, and the new firebreak token is marked with a purple star). Figure F shows how an Explosion can surpass firebreak tokens on the board. Though four of the fire gems have been blocked, one fire gem can still be placed on the board.

### **Carte Acqua** (blu)

Consentono di rimuovere le Gemme Fuoco nel modello indicato sulla Carta (parzialmente o completamente). L'acqua può passare sopra i Tagliafuoco. Le Carte Acqua non possono essere utilizzate per estinguere il fuoco nell'area delle Torri Antincendio (vedi Secchi).

## Secchi ("Bucket")

Sono le uniche Carte che permettono di rimuovere le Gemme Fuoco dall'area della Torre. Ogni giocatore ha un Secchio che può essere giocato una sola volta durante il gioco (i secchi non fanno parte della mano di Carte Azione). Il Secchio deve estinguere almeno 1 Gemma Fuoco nell'area della Torre Antincendio, ma può estendersi oltre quest'area. Il Secchio può essere giocato in aggiunta al resto del proprio turno. Nella **VARIANTE TEAM** (vedi pag. 8), i Secchi possono essere usati anche nell'area della Torre Antincendio del tuo compagno di squadra.



Bucket

## Abbandono Spericolato ("Reckless Abandon")

Quando hai già usato il tuo secchio E c'è almeno una Gemma Fuoco nella tua Torre Antincendio, sei entrato in uno stato mentale chiamato "Abbandono Spericolato". Quando ti trovi in questo stato hai una nuova abilità: puoi scartare un set di tre Carte Acqua (blu) OPPURE di tre Carte Tagliafuoco (viola) per posizionare due Gemme Fuoco sul tabellone. Puoi posizionare ognuna delle 2 Gemme in qualsiasi spazio libero che sia adiacente in posizione ortogonale ad un'altra Gemma Fuoco preesistente sul tabellone. Le due Gemme non devono essere posizionate l'una accanto all'altra. Una volta giocate le carte, mettile nella pila degli scarti e riempi le dimensioni della tua mano.



Reckless Abandon

## Ci sono altre Carte che richiedono delle specifiche:

L' **Explosion** è un tipo unico di Carta fuoco. Scegli una Gemma Fuoco esistente e sostituiscila con un Segnalino Tagliafuoco. Metti 8 Gemme Fuoco sugli 8 spazi circostanti che sono liberi. Le esplosioni sono un'eccezione per cui un Segnalino Tagliafuoco può essere posizionato adiacente ad un altro Segnalino Tagliafuoco preesistente.



Explosion Smokejumper

Lo **Smokejumper** è un tipo unico di Carta Acqua. Scegli una Gemma Fuoco preesistente ed estingui le Gemme Fuoco negli 8 spazi circostanti. La Gemma Fuoco nel centro deve rimanere sul Tabellone.

# CARTE EVENTO

**Le carte Evento devono essere giocate non appena vengono pescate indipendentemente dall'ordine di turno.** Ci sono 3 carte evento (con la stella): Tempesta di Fuoco ("Firestorm") che dovrebbe essere utilizzata in ogni partita, ma che può essere rimossa per facilitare i nuovi giocatori. Aiuto Reciproco ("Mutual Aid") e Ombra del Bosco ("Shadow of the Wood") sono opzionali. Se più carte evento vengono pescate nello stesso momento, scartarle immediatamente e risolverle nell'ordine in cui sono state pescate. Una volta che un evento si è concluso, esegui l'evento successivo.

Una **Tempesta di Fuoco ("Firestorm")** avviene quando un fuoco diventa così potente da creare il proprio sistema di vento. La Carta Firestorm viene mischiata nel mazzo nel mazzo dopo che a ogni giocatore sono state distribuite le 5 Carte durante il setup. Se peschi la Tempesta di Fuoco, devi giocarla immediatamente, indipendentemente dall'ordine di turno.



Firestorm

Quando viene giocata la Carta, esegui le seguenti azioni:

1. Tira il dado per la direzione del vento della Tempesta.
2. Metti una Gemma Fuoco su ogni spazio vuoto il cui bordo è adiacente (che tocca uno dei quattro lati, ma mai in diagonale) ad ogni Gemma Fuoco sul tabellone e alla Fiamma Eterna nella direzione del vento della Tempesta.
3. Tira di nuovo il dado per una nuova direzione del vento.



4. Ogni giocatore può scartare e ripescare qualsiasi Carta dalla propria mano, iniziando dal giocatore che ha estratto la Carta Firestorm.
5. Riprendi il gioco normale con la nuova direzione del vento (la Tempesta di Fuoco non influisce l'ordine di gioco).

Quando una Torre di un giocatore viene bruciata (una Gemma Fuoco si trova nel quadrato arancione), si verifica una Tempesta di Fuoco parziale. Segui gli stessi passaggi tranne il punto 4 dopo la morte di ciascun giocatore.

**Aiuto Reciproco - "Mutual Aid"** (opzionale) viene rimescolato nel mazzo dopo che le carte sono state distribuite durante il setup (prima della Tempesta di Fuoco). Quando viene pescata questa carta, scartala immediatamente e ripristina il numero di carte della tua mano. Scegli una delle seguenti azioni che deve essere eseguita da ogni giocatore:



Mutual Aid

1. Mettere una gemma di fuoco sul tabellone. Le successive gemme di fuoco non possono essere posizionate ortogonalmente adiacenti ad altre gemme di fuoco posizionate durante l'evento Mutuo Soccorso.
2. Mettere un segnalino tagliafuoco sul tabellone (seguire le regole di posizionamento dei Tagliafuoco).
3. Scartare esattamente tre carte (non di più e non di meno) e pescare in modo da tornare alla dimensione originaria della mano.

Ogni giocatore quindi eseguirà l'azione che tu hai scelto, iniziando da te stesso. Ad esempio, se scegli l'opzione 2, inserire un Tagliafuoco. Ogni giocatore, quindi, deve posizionare un Tagliafuoco. Se si verificano eliminazioni di giocatori, risolverle dopo che si è concluso l'evento Mutuo Soccorso (questo potrebbe comportare un pareggio).

Per aggiungere **Ombra del Bosco - "Shadow of the Wood"** (opzionale), mischia questa carta nel mazzo quando un giocatore viene eliminato dalla partita. Se un altro giocatore viene eliminato e Ombra del Bosco è nella pila degli scarti, rimischia nel mazzo. Se peschi questa carta, scartala e pesca le carte necessarie per ripristinare le dimensioni della tua mano. Ogni giocatore eliminato deve quindi scegliere una delle seguenti azioni in ordine di turno:



Shadow of the Wood

1. Prendi una carta a caso dalla mano di ogni giocatore attivo. Scegli una di quelle carte ed esegui la sua azione. Se prendi un set di tre carte tagliafuoco o tre carte acqua, puoi usarle per eseguire un Abbandono Spericolato ("Reckless Abandon"). I giocatori attivi non possono ripristinare la propria mano fino a quando non hanno completato il turno successivo.
2. Lancia il dado del vento tre volte. Ogni volta che tiri il dado, devi posizionare una gemma del fuoco in posizione ortogonale adiacente a una gemma di fuoco che si trova già sul tabellone, nella direzione indicata sul dado. Questa azione non cambierà la direzione in cui si muove del vento.

Se si verificano eliminazioni di qualsiasi giocatore, risolverle dopo che si è conclusa Ombra del Bosco. Se i giocatori eliminati riescono a bruciare le torri dei giocatori attivi, i giocatori eliminati vincono la partita!

## TORRE IN FIAMME (opzionale)

Le carte Torre in Fiamme hanno due lati. Il lato che raffigura una torre in fiamme può essere usato quando un giocatore viene eliminato dal gioco. Rimuovi le gemme di fuoco da quella torre e posiziona la carta sulla torre eliminata. La torre ora sta bruciando permanentemente, e tu puoi estendere il fuoco da essa. L'altro lato della carta mostra una foresta. Quando ti alleni per una partita a due o tre giocatori, metti le carte sopra le torri senza equipaggio per goderti una foresta incontaminata durante la partita.



Tower Ablaze

## CAMPIONE DEL BOSCO (opzionale)

Quando vinci una partita di Fire Tower, metti Campione del Bosco di fronte a te. Ti fornisce un potere aggiuntivo nella prossima partita. Se vinci una partita di Fire Tower mentre sei in possesso di Campione del Bosco, giralo per rivelare il Grande Campione ("Grand Champion") e un ulteriore potere fornito al giocatore. Tuttavia, se perdi una partita, devi dare la carta al nuovo vincitore.



Champion of the Wood

## VARIANTE TEAM (alternativa al gioco competitivo con 4 giocatori)

Siediti diagonalmente di fronte al tuo compagno di squadra e proteggi entrambe le Torri dai tuoi avversari. Una squadra vince bruciando entrambe le Torri degli avversari. Il setup e il gioco sono gli stessi, tranne che se la tua Torre è bruciata, non sei eliminato dal gioco: non dai le tue Carte, nessuno aumenta le dimensioni della propria mano e continui a giocare come prima. Puoi anche usare il Secchio per difendere la Torre del tuo compagno di squadra.

## ESEMPIO DI GIOCO

Il giocatore 1 inizia il gioco. Il dado mostra il vento che soffia verso Nord, quindi piazza una Gemma Fuoco a Nord della Fiamma Eterna. Poi gioca una Carta Flare Up e piazza 3 Gemme Fuoco verso i Giocatori 3 e 4. Pesca una nuova Carta.

Il giocatore 2 piazza una Gemma Fuoco a Nord della Fiamma Eterna. Dal momento che il vento verso Nord può essere usato contro di lui, gioca un Vento verso Est per una nuova direzione del vento. Tira il dado e ottiene Ovest. Pesca una nuova Carta.

Il giocatore 3 piazza una Gemma Fuoco ad Ovest di un'altra Gemma Fuoco sul tabellone, vicino al giocatore 4. Quindi scarta 4 delle sue Carte e ne pesca altrettante nella speranza di una mano migliore.

Il giocatore 4 piazza una Gemma Fuoco ad Ovest della Fiamma Eterna. Quindi gioca una Carta Scratch Line e piazza due Segnalini Tagliafuoco sul tabellone vicino alla sua Torre. Pesca una nuova Carta.



© 2018 Runaway Parade Games

Tradotto da Giuliano Gazzoldi

Posizionamento dei Segnalini come indicato nell'esempio sopra.  
Ogni numero corrisponde al giocatore (il giocatore 1 è 1, ecc.).